

体験と共創によるデザイン活動のためのノート

著者	皆川 俊平
著者別名	MINAGAWA Shumpei
雑誌名	八戸工業大学紀要
巻	37
ページ	233-243
発行年	2018-03-31
URL	http://id.nii.ac.jp/1078/00003839/

体験と共創によるデザイン活動のためのノート

皆川 俊平[†]

Note of Design Project by Experience and Co-creation

Shumpei MINAGAWA[†]

ABSTRACT

This document is a progress report and a note of the research aimed at building practical methods of co-creation activities in design. There are reacquisition of experiences, reaction to others' actions and consideration of continuity.

Thinking about usual life and site-specific art projects are important in reacquiring experiences and sharing experiences. Also, the improvised theater Etude shows that co-creation activities are a sustainable coexistence relationship with social issues to be solved.

Key Words: *design, co-creation, art project, installation, workshop, drawing*

キーワード : デザイン, 共創, アートプロジェクト, インスタレーション, ワークショップ, ドローイング

1. はじめに

本稿は、当事者と他者との共創的關係の構築によるデザイン手法を論じるにあたって、その実践に類する諸活動を書き留めたものである。なお、図・写真の撮影者または制作者の注は付記にまとめて記載し、注のないものはすべて皆川による。

仮に、デザインを社会の課題に対する解決を提案していく手段としたとき、現実的であれ非現実的であれ、課題に対しどのような解決手法

が存在するのか思考を巡らせる。しかしこのとき、〈いったい何が課題であるのか〉、課題を改めて認識し捉え直す必要があることを忘れてはならない。

あるひとつの課題が解決されれば、別の課題が浮上する。デザインを試行するにあたって、対象となる解決すべき社会的課題は、実際には複数の課題が連結されている状態、または課題が重層的なレイヤー構造を成している (**Fig.1**)。第一層に見えていた課題の解決が行われたとき、次なる層にあった課題が表面化し、課題の解決がさらなる課題を浮き彫りにしてしまうといった事態を避けられないことがある。

課題解決を目的にデザインを用いる思考は、ともすれば短絡的な、目の前に横たわる障壁を

平成 30 年 1 月 19 日 受付

[†] 感性デザイン学部感性デザイン学科・講師

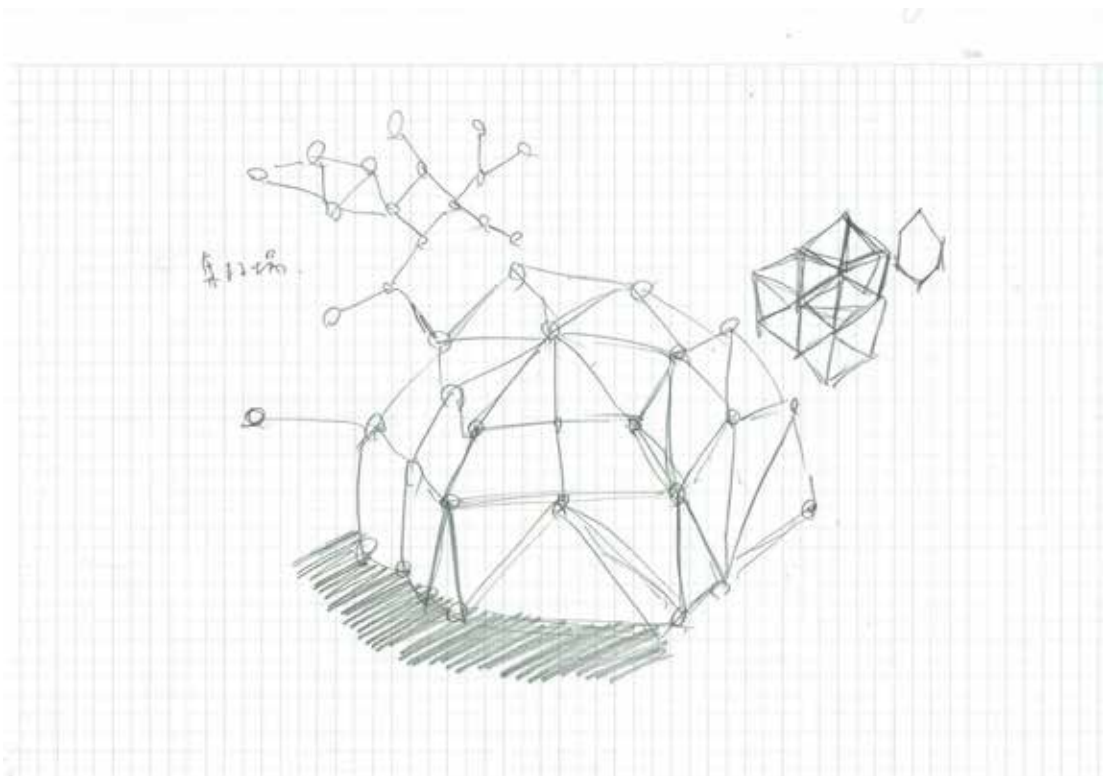


Fig.1 集まる〈場〉 / 問題の構造についてのイメージドローイング (2017)

ただ取り去ることに終始し、何度も連続する障壁に突き当たることで、次第に課題に対応することが目的へとすり替わり、思考そのものが停止する結末を迎えかねない。

デザインが社会の課題に対する解決を提案していく行為であるという仮定は間違っていたのだろうか。

少なくとも、先行する多くのデザインにおける諸活動は、課題解決型の思考によって試みられてきた。試みが課題対応型の思考へと陥ることを防げないとしても、その変化を遅延させるための思考の加熱、または思考の冷却を行うための試みが、今日のデザインにおける諸活動の内情と言える。もしくは、期間や期限を定める、対象を絞り範囲を定めるなど枠組みを示すことで、その定義の上で課題解決を成立させてきた。

このようにデザイン活動を対象や期間や範

囲を明確に定めるプロジェクトへと変貌させることで、実に多くの課題が解決されるが、しかしこれは恣意的に、課題そのものの連続性や重層性から目を背けさせること、意図的にそれらを断絶させることと解釈することもできない。すなわち、デザインは課題そのものを埋没させ、関係を断絶させる行為となる危険性を孕んでいるのであり、楽観的にこれまでの手法すべてを受け入れることは、社会的課題が多面的で重層的であることが明白な今日において、好ましい姿勢とは言えない。

このことを踏まえ、我々はデザインにおける諸活動を行う際に、〈いったい何が課題であるのか〉という問いを立て、思索を進めなければならない。

ダン&レイビー (2016) は、位置づけや関係の変化により解決すべきであった課題が持つ問題点を変容させることの重要性を説き、デザインを、それら変容を仲介する役目を持つ思索の

手段として用いる〈スペキュラティブ・デザイン〉を提唱した¹⁾。

関係の変化のための仲介を行う者は、ファシリテーターやメディエーターとも呼ばれるが、その資質はデザインの諸活動にも必要である。むしろ、ファシリテーターやメディエーターという存在が今日的にはデザイナーにも相当し、課題に直面した際に、そもそも〈いったい何が課題であるのか〉といった思索を行うことによって、課題そのものを解消しようとするとは異なる、課題との共存可能な提案の発見を成功させる。

2. 体験性の再獲得

2.1 無意識の意識化

あなたにとって、

「さして重要でもないが、なくてはならないもの」

を探して、

持ってきてください。

主題別講義 課題文より（2017）

〈いったい何が課題であるのか〉といった思索を進めていくため特別に新しい手法があるのではなく、ごく平然と自身が周囲の外部性と無意識的に関係を結んでいることで発生している事象への気づきから始まる。

「さして重要でもないが、なくてはならないもの」は、周囲に存在しながら、実際には多くの場合、自身の意識化でコントロールすることができないものばかりである。

講義の導入課題として提示した際の回答としては、『空気』や『声（すなわち空気の振動）』といった目には見えないものがあり、これらは無意識的な自身の身体周囲の事象を意識化に置いたことで得られた回答である。

この他に、自身がよく口にしている食品、自身の趣味の道具、また、手指消毒用のアルコールを提示した学生もいた。これらは提示された課題（さして重要でもない〜）に対応することを目的とした回答ではあるが、これら回答の前提には、学生らの日常の行動を再認識する姿勢がある。すなわち、日常という無意識下に沈みがちな行動を、意識の表層へと再浮上させたのである。

なお、この課題には密閉が可能なビニールバックを使用し、現物を収集してくることで回答を行わせた。

2.2 身体の意識化 / 関係への気づき



Fig.2 提出課題（大向修平¹, 2017）



Fig.3 提出課題（石田奈緒², 2017）

主題別講義では、前述のような自身の日常的な行動へのリフレクションとなる複数の課題を学生へ課した。

『朝、家から学校まで来るあいだに観ている光景を収集しなさい』では、通学時に目にする風景を写真によって収集させたが、取り立てて人に見せるほどのものではない通学時のルーティンの中で、フォトジェニックかつ体験として固有性の高い風景を回答した例 (Fig.2) もあれば、課題文中の〈光景〉に意識的に反応した例 (Fig.3) もあった。

以降は課題文に対しての各々の反応が際立つ。

『テーマにもとづき写真または動画を撮影しなさい：テーマ〈人／ヒト／ひと〉』では、あえて〈人／ヒト／ひと〉と表記したことで、そのまま文字をグラフィックとして回答した例 (Fig.4) や、人体の部位を他者と並列させることで〈人／ヒト／ひと〉の表記の差異を表した例 (Fig.5)、また、自身の衣服を撮影することで表した例 (Fig.6) など、回答の表現性は多岐に及んだ。

人をただ撮影することのみでも、回答、すなわち課題の解決を図ることはできるが、そもそもの〈いったい何が課題であるのか〉といった思索（この場合は人とは何か）が、課題文の表記から自ずと生まれ、そのことで自身の思考から、自身の行動の変容、また周囲にある関係を示唆するまでに至った。

自身の日常への眼差しは、自己の体験への気づき、無意識の意識化による体験性の再獲得となる。外部性との接触により発生していた無意識化の体験性を再獲得することは、自ずと自身の身体が意識化されるとともに、他者との関係の構造への気づきとなる。

関係の構造が社会的困難を紐解く際に重要であることは、ブリオー (1998) によって現代美術に関する美学分野で既に指摘されている²⁾。しかし、社会的な課題を解決へと導こうとするデザインでは、クライアントとの関係がそもそも内在されていることから、その他の関係は無意識下に潜み注視され難かったことであり、関係を再度見直すことで、課題を捉える視点を変容させることが可能である。



Fig.5 提出課題 (大村克也⁴, 2017)

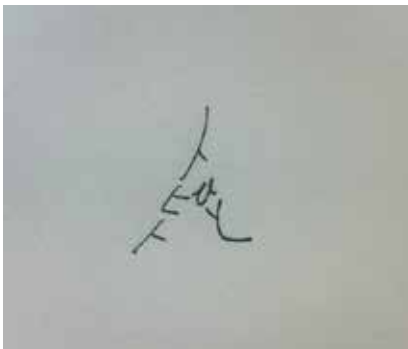


Fig.4 提出課題 (高野亜子³, 2017)



Fig.6 提出課題 (木田真琴⁵, 2017)



Fig.7 集まる〈場〉のイメージドローイング 1 (2017)



Fig.8 集まる〈場〉のイメージドローイング 2 (2017)



Fig.9 集まる〈場〉 (2017)



Fig.10 準備の様子 (2017)

3. 〈場〉の共有

3.1 ワークショップによる共同制作

サイトスペシフィックな〈場〉の創造は、今日では現代美術における最もポピュラーな表現手法であるが、デザインにおいても、人が集まる〈場〉を創造し体験性を共有するために有用な手段である。

一過性的なまやかしにも似た表現の〈場〉は、サステイナブルな〈場〉をより有用とすれば否定されることも多い手法であるが、一時的な体験が鮮烈であるほど、その体験は強い共有感覚で他者と結ばれる。

2017 年 4 月に感性デザイン学科 1 年生が行った花見の会は、イメージドローイング (Fig.7, Fig.8) をもとに、制作の主体でもあり体験の当事者である学生自らが、会場および料理を共同でつくった (Fig.9, Fig.10)。

議論の手法や美術館などの造形講座として一般化したワークショップは、演劇において、演出家が役者と舞台上での動作や振付を決めていく共同作業をワークショップと呼んでいたことに由来する。ひとつのものを複数人が共同で作業する点で、この花見の会は、感性デザイン学科 1 年生が入学直後に行ったワークショップであると言える。



Fig.11 工大祭展示『KD1』⁶より (2017)

ワークショップによる共同での制作作業は、以後も工大祭での展示 (Fig.11) で見られたように、現状の学生個人では不可能であったスケールの造形作品を実現化している。

しかし、ワークショップにおいて、対象者は不特定多数ではなく限定されていることに注意しなければならない。プロジェクトとすることで課題解決を図ることになれば、ワークショップは対象を限定して行うことが常であり、その限定性に則る限り一定の成果を挙げる手法として確立されているが、より社会に開かれた共創的なデザイン活動として成立させるには、対象との関係を社会化し開いていく必要がある。

3.2 サイトスペシフィックな共有体験

「空がこんなに高く青いのに、みんな今日は暑いとしか言わなかった」—これは、2007 年

に皆川が講師を行った AAF 学校 (現：公益財団法人アサヒグループ芸術文化財団出資によるアサヒアートフェスティバルでのアートマネジメント講座) でのタイトルである。前年の 2006 年に栃木県日光市にて地域住民の会話の一節を書き留めたことによる。

山間部なので平野の都市よりも空が高く感じられること、澄んだ空気による山の緑との対比で青さが際立つことが魅力的であったとしても、長く住むことでそれが当たり前となれば、耐え難い夏の暑さを解決することが課題となる。

『渡良瀬 Camping Train』 (Fig.12) は、2006 年から 2008 年までの 3 年間、毎夏の数週間をかけて開かれた、駅に放置された廃列車および荷捌場を簡易なキャンプ施設へと変えるプロジェクトであった。

夏の一定期間のみ行われるキャンプにより、夏の暑さという課題は、閑散としている田舎駅



Fig.12 『渡良瀬 Camping Train』(2008)

に一時的に出現する狂騒へと変貌した。暑さそのものは解消されていないが、見慣れた場所が風通しの良い空間へと変化したことで、初めてその駅へと降り立った瞬間の空の高さや青さにも似た体験の再獲得が可能となった。

2008 年は、数枚のイメージドローイング（Fig.13）を共有するのみで、厳密なディレクションを行わず、地域住民を含めた複数人が 1 週間程度の期間のみでひとつの〈場〉を即興的につくりあげていった。この即興性は、ワークショップというより演奏におけるインプロビゼーション、演劇におけるエチュードとも類似している。ある者が提示した行為や造作への反応として、別の者によって新しい造作が重ねられ、駅と廃列車の造形は完了することなく延長されていった。

このように、サイトスペシフィックな〈場〉はサステイナブルな変化を成立させたが、プロジェクトの成立の要因には、共同制作者として

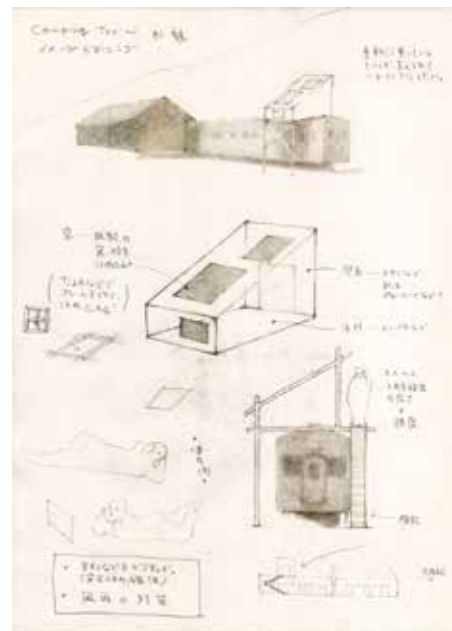


Fig.13 イメージドローイング
(膝館理奈⁷, 2008)



Fig.14 足尾銅山赤倉精錬所 (膝館理奈⁷, 2008)

※2010 年に解体され現存せず



Fig.15 エチュードの様子 (2017)

参加した地域住民や地域特性の影響も大きい。

通例では半ば独裁的な状態の長かった企業城下町とされる地域であるが、実情は出稼ぎ労働者をルーツとする寄せ集めの地域であり、かつて3万人程度の人口があった山間の鉱山都市が、100年間で10分の1以下まで減少した急速な過疎高齢化を根幹に持っている。また、工場群 (Fig.14) からなる集落の景観は、時期や時代が継ぎ接ぎとなった景観であり、地域住民は日常的に、地域が一様ではない有機的な集合体であり、また、過疎や高齢化が停滞を招くのではなく、それが沈下であろうとも、地域が今なお変化の只中にあることを無意識に捉えていたのである。それゆえに、他者への反応の連続で〈場〉が成立していく過程は、地域のこれまでと現在の日常のメタファーとなり、根幹にある過疎高齢化への決定的な解決策を見出すことは困難であっても、〈場〉が変容していくことによる可能性の提示が、地域と課題とが共存を図る姿勢を獲得することにつながっていた。

4. 共創のエチュード

音楽で練習曲を意味するエチュードは、演劇においては役者の表現技術を磨く練習法のひとつである即興演劇を意味する。

主題別講義では、〈場〉を共有することでの共創活動への発展性を意図し、即興演劇であるエチュードを行った (Fig.15)。なお、実施したエ

チュードの方法は以下となる。

1. 舞台となる〈場〉の範囲を設定する
なお、〈場〉は家として設定する
2. 各自が順に〈場〉に入場する
3. 行動で〈家具〉を示唆する
4. 行動の終了後は、中央にあらかじめ置かれたテーブル (食卓) の椅子に座る
5. セリフは最小限にする

〈場〉に入場した学生それぞれが、パントマイムに似た所作で〈家具〉の存在を示唆する。例えば、テーブルの上に買い物袋を置き冷蔵庫を開ける仕草であれば冷蔵庫の位置や大きさが示唆され、洗面台で手洗いやうがいをする動作を行うことで洗面台の存在が明らかとなる。自身の動作が他者の仕草を誘発させるのだが、他者への観察や思索が、自ずとその後の自身の行動も決定づける。始めに〈場〉に入場した学生が入った位置が、自ずと〈玄関〉でもあり、思索はエチュードの最初から注意深く行う必要があった。

最初に行ったグループは、想定通りに〈玄関〉の位置を見失い、各々が異なる場所から家に入ってきた。〈玄関〉の存在をアドバイスすることで、以降は入口が明確化されるとともに、〈勝手口〉の鍵を無理矢理開けて部屋の隅に隠れる (泥棒という設定) や、窓から入る (猫という設定) など、他者との関係への想像と気づきに

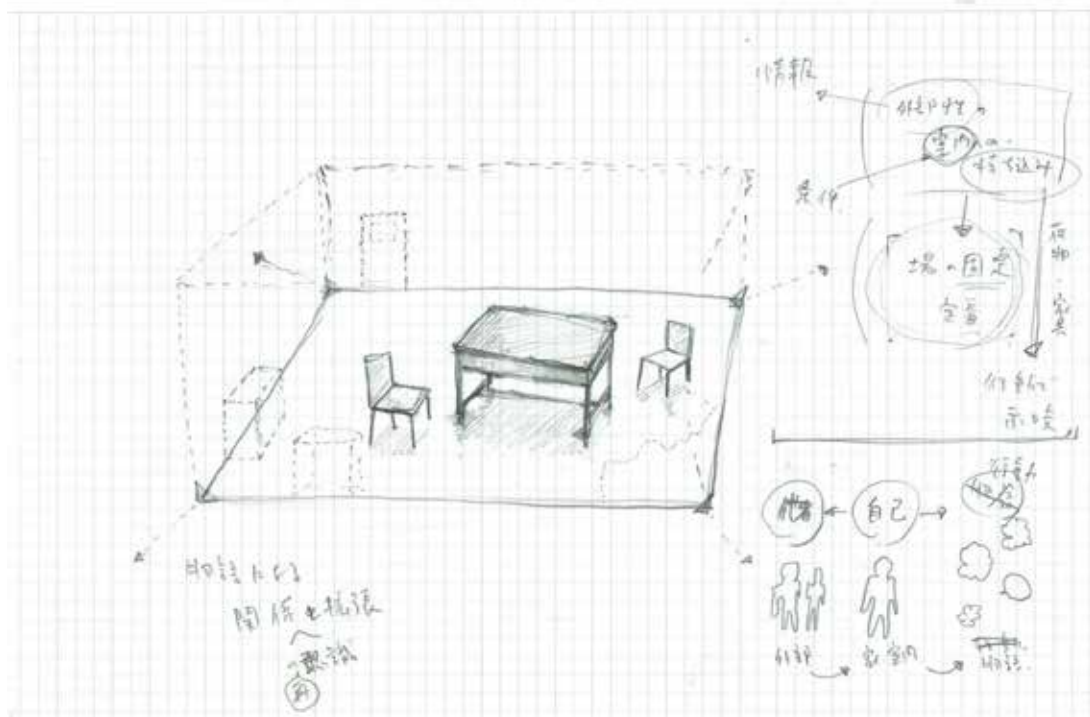


Fig.16 エチュードのイメージドローイング1 (2017)

よって、何も置かれていない空白の〈場〉が、それぞれのグループで異なる固有の〈劇場〉へと変容する可能性が提示された。

しかし、エチュードが繰り返し行われれば、ルーティンとして家具の大きさや位置が固定化され始め、そのことで〈劇場〉で即興的に生まれるストーリーは膠着する。初動の条件（今回は家という設定や範囲、テーブルの存在）が増えれば、それだけ〈場〉の可能性が制限され、演じる者の自律性は失われかねない。また、条件が少なければ、ストーリーは無限にいくつも生まれるとしても、共有可能な事柄が少なく他の演技者が反応に苦しむ事態を招きかねない。

このとき、初動の条件は、自己と外部性との間に生まれる関係を認識するための集団的な共有事項であり、この共有事項が意識された演技者の行動は、日常を再発見することと同義と

なる。それとともに、初動の条件は解決すべき当面の課題であり、これは社会的課題の見立てと言える。課題をどのレベルで共有するかによって、演技者の課題への反応の自律性は変化するため、条件の策定によって自律性を損なわずに担保するかが、エチュード、すなわち共創活動の成否を決定する。

5. おわりに

エチュードは、自己の身体と外部性との関係そのもののメタファー（Fig.16, Fig.17）でもある。日常に潜む体験を再獲得することで、自己の存在が明らかとなるが、エチュードによる即興的な行為に見られるように、自己と他者との〈場〉の共有、つまりは課題を共有する状態が適切であれば、共創活動における当事者間での

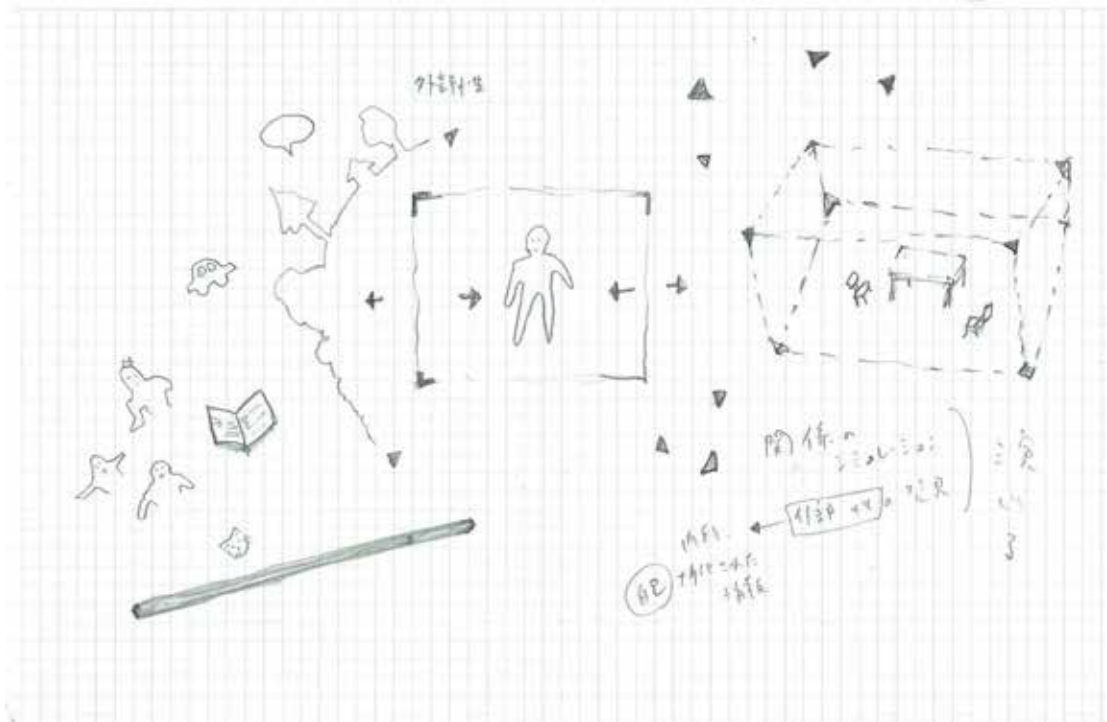


Fig.17 エチュードのイメージドローイング2 (2017)

関係は自律的な連続性へと変化する。

社会的課題の連続性や重層性は、課題を解決しないしは解消することを困難にさせるが、課題が発生する過程を遡上しながら組み換えるようにして課題を共有し、即興的な反応が固定化されず柔軟に連続される自律性を持つことができる。これは課題の解消ではなく、課題そのものの共存可能な関係の構築である。

デザインが社会的課題を捉えようとするとき、自ずと暗黙的に課題は解消をもって解決すると認識してしまうが、デザインにおける共創活動として社会的課題への思索を進めれば、共創を演じる他者は、解消すべき課題そのものも含まれていることが見えてくる。〈いったい何が課題であるのか〉と問えば、課題とは自己との関わりを保ち続けられる他者のことであり、我々も課題にも相互に隣人として共生や共存という可能性がある。そして、課題そのものに

サステイナブルな生存を可能にする関係を意味付けていくことが、デザインにおける共創活動が目指すべき回答である。

付記

¹ 大向修平：感性デザイン学部感性デザイン学科・1年

² 石田奈緒：感性デザイン学部感性デザイン学科・1年

³ 高野亜子：感性デザイン学部感性デザイン学科・1年

⁴ 大村克也：感性デザイン学部感性デザイン学科・1年

⁵ 木田真琴：感性デザイン学部感性デザイン学科・1年

⁶ 工大祭展示『KD1』（感性デザイン学部感性デザイン学科・1年：大向修平、進藤新樹、高野

亜子、高橋祐賢、濱田汐花、南遥香)

⁷ 膝館理奈：美術家、東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻修士課程・2年（撮影および制作当時）

参 考 文 献

- 1) アンソニー・ダン&フィオナ・レイビー：スペキュラティブ・デザイン 問題解決から問題提起へ。-未来を思索するためにデザインができること-（千葉敏生 翻訳），ビー・エヌ・エヌ新社，2016.
- 2) ニコラ・ブリオー Nicolas Bourriaud：関係性の美学 L'esthétique relationnelle, Presses du réel, 1998.

要 旨

本稿は、デザインにおける共創活動の実践手法を構築することを目的とした研究にあたって、体験の再獲得、他者の行為への反応や連続性による関係構築を考察した、研究経過の報告ならびに研究過程のノートである。

体験の再獲得については、主題別講義で実施した課題をもとに日常への思索から無意識下の関係の意識化の過程を例示し、他者の行為への反応や連続性については、サイトスペシフィックなプロジェクトによる体験の共有、即興演劇であるエチュードによる関係構築の過程を分析し、共創活動は解決すべき社会的課題との持続性ある共存関係の構築であることを考察した。

キーワード：デザイン，共創，アートプロジェクト，インスタレーション，ワークショップ，ドローイング